

Τι είναι ο προγραμματισμός; Αναρωτηθήκατε ποτέ;

Διαβάστε το παρακάτω παράδειγμα: Η μητέρα θέλει να βάλει πλυντήριο ρούχων. Στην αρχή ξεκαθαρίζει τα άπλυτα σε διάφορες κατηγορίες ανάλογα με το ύφασμά τους και το χρώμα τους. Διαπιστώνει ότι τα λευκά ανθεκτικά βαμβακερά ρούχα (σεντόνια, μαξιλαροθήκες, φανελάκια κ.α.) είναι περισσότερα οπότε και αποφασίζει να τα πλύνει. Στη συνέχεια τα τοποθετεί μέσα στον κάδο του πλυντηρίου, βάζει το κατάλληλο απορρυπαντικό στην θήκη του απορρυπαντικού και επιλέγει το κατάλληλο πρόγραμμα πλύσης από το καδραν του πλυντηρίου. Τέλος, πατάει το κουμπί ON.

Στο παραπάνω παράδειγμα παρατηρούμε ότι η μητέρα ακολουθεί μια αλληλουχία ενεργειών προκειμένου να πλύνει τα ρούχα. Επομένως, η μητέρα **προγραμματίζει** το πως θα πλύνει τα ρούχα, αν και οι ενέργειές της γίνονται αυτόματα μιας και τις εκτελεί σχεδόν κάθε μέρα.

Εάν η μητέρα εκτελούσε με διαφορετική σειρά τις ενέργειές της θα έπαιρνε το επιθυμητό αποτέλεσμα;

Εάν η μητέρα δεν επέλεγε το σωστό πρόγραμμα πλύσης για τα βαμβακερά αλλά το πρόγραμμα πλύσης για τα μάλλινα το πλυντήριο θα έβγαζε καθαρά τα ρούχα;

Συμπέρασμα: Προγραμματισμός στην καθημερινή ζωή είναι οι ενέργειες που εκτελούμε ώστε να πάρουμε το επιθυμητό αποτέλεσμα.

Στην Επιστήμη της πληροφορικής τι εννοούμε με την λέξη προγραμματισμός;

Επισκεφτείτε την σελίδα <https://scratch4teachers.appspot.com/unit?unit=1> και να παρακολουθήστε το βιντεάκι.

(Διάρκεια 8')

Β) Στην συνέχεια επισκεφτείτε την σελίδα <https://scratch4teachers.appspot.com/unit?unit=1&lesson=11> για να ξεναγηθείτε στο περιβάλλον του Scratch 2. Ενώ παράλληλα θα πρέπει να έχετε ανοιχτό το scratch από τον υπολογιστή τους ώστε να εντοπίζετε τις περιοχές του περιβάλλοντος στον δικό τους υπολογιστή σύμφωνα με τις οδηγίες του βίντεο.

Προσοχή δεν χρειάζεται εσείς να συνδεθείτε στο scratch.edu όπως αναφέρει το βίντεο εφόσον έχετε εγκαταστήσει το scratch στον υπολογιστή σας.

(Διάρκεια 8')

Γ) Δημιουργία του 1^{ου} έργου: Γεια σου. Επισκεφτείτε την σελίδα <https://scratch4teachers.appspot.com/unit?unit=1&lesson=12>. Στην συνέχεια

δημιουργήστε ένα αντίστοιχο έργο στον υπολογιστή τους με τα εξής δεδομένα:

1. Από την βιβλιοθήκη των αντικειμένων του scratch επιλέξτε την νυχτερίδα.
2. Από την βιβλιοθήκη των σκηνικών του scratch επιλέξτε την νυχτερινή πόλη
3. Προγραμματίστε την νυχτερίδα να πει «Γεία σου» για 2 δευτερόλεπτα και στην συνέχεια να πει «Μόλις δημιούργησες το πρώτο σου έργο» για 2 δευτερόλεπτα.
4. Να αποθηκεύσετε το έργο στον φάκελό σας με το όνομα 1^ο μάθημα επιλέγοντας τις εντολές Αρχείο→ Αποθήκευση ως....

(Διάρκεια 8')

Τώρα μπορείτε να λύσετε το φύλλο εργασίας.

ΦΥΛΛΟ ΕΡΓΑΣΙΑΣ

Στόχος της δραστηριότητας είναι να δημιουργήσουμε το σκηνικό του γηπέδου μπάσκετ στο Scratch, να εισάγουμε δύο αντικείμενα και στη συνέχεια να τα προγραμματίσουμε ώστε να κάνουν διάλογο (Διάρκεια 14')



Οδηγίες Υλοποίησης

1. Δημιουργήστε το σκηνικό εισάγοντας την κατάλληλη εικόνα (**basketball-cort**) για υπόβαθρο από αυτές που έχει ενσωματωμένες το περιβάλλον του Scratch. (όπως φαίνεται στην εικόνα)
2. Ακολουθώντας, διαγράψτε το γατάκι που εμφανίζεται ως προεπιλογή με το εργαλείο διαγραφής το «ψαλίδι»

και επιλέξτε τα αντικείμενα anina stance και AZ stance που είναι στην βιβλιοθήκη του scratch, όπως απεικονίζεται παραπάνω.

3. Στη συνέχεια προσπαθήστε να προγραμματίσετε τον διάλογο:

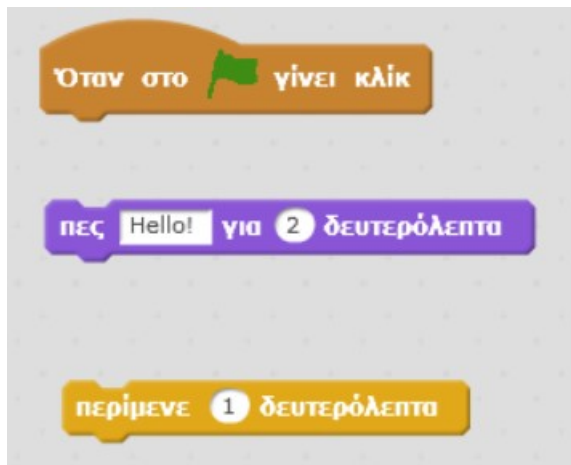
anina stance: Γειά σου!

AZ stance: Καλημέρα!

anina stance: Θέλεις να παίξουμε μπάσκετ;

AZ stance: Μπα, δεν νομίζω. Προτιμώ να χορέψουμε

Μια μικρή βοήθεια.... πειραμάτισου με τις παρακάτω εντολές



Εάν τις χρησιμοποιήσεις σωστά θα έχεις το επιθυμητό αποτέλεσμα....

4. Αποθηκεύστε την εργασίας με το όνομα «Πρώτο Μάθημα_ Επώνυμο_Όνομα».

(Ανατροφοδότηση) Σημειώστε αν περάσατε καλά, τι καινούργιο μάθατε σήμερα και τι είστε ικανοί να κάνετε;

.....
.....